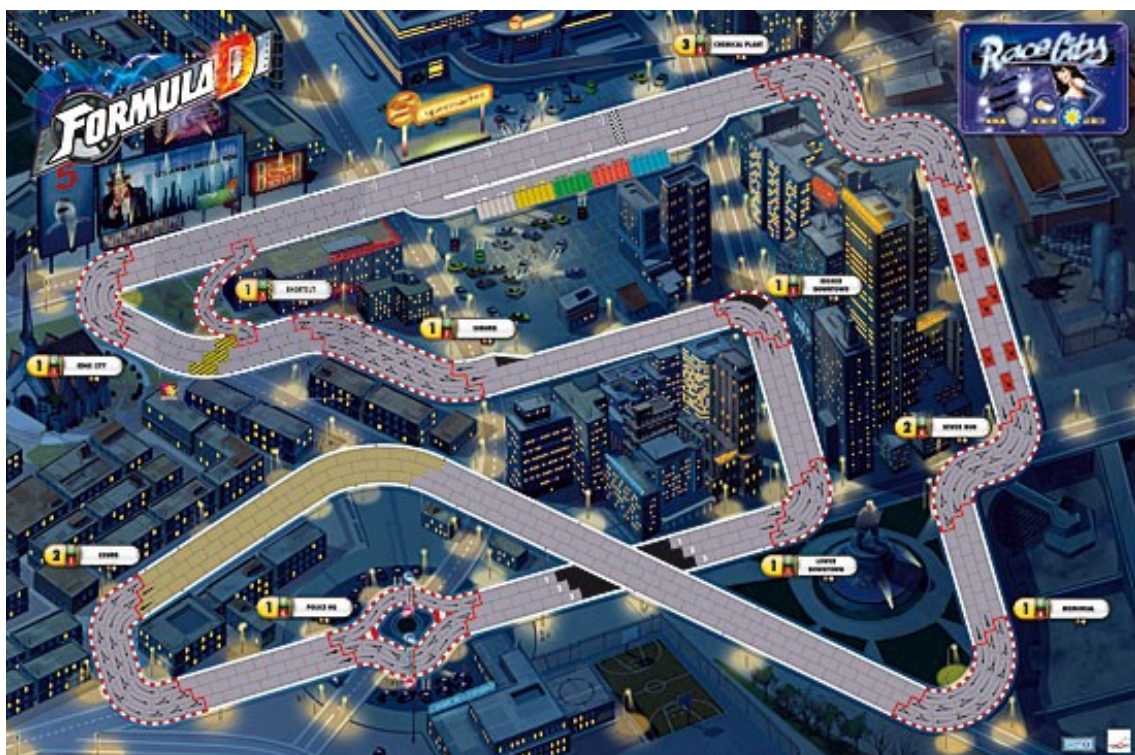




17/01/2023



Gara Clandestina Race City



Gara Clandestina Race City

Formula Dla LIUT

Gara Clandestine — 10/01/2023

Terzo appuntamento delle gare clandestine organizzate dalla Federazione Formula Dla LIUT. Gara valevole per il Campionato Formula Dla LIUT 2022/23, riservata ai soci LIUT. Su questo circuito, nel 2017, si è svolta la terza gara Fast&Furious con la vittoria di un arrembante Vincenzo Gasolio (Lucia C.)

Iscrizioni

Ci si può iscrivere all'evento comunicandolo al Segretario della Federazione Formula Dla LIUT, il sig. Grasso Ivan, raggiungibile su Facebook o Discord, oppure direttamente la sera stessa, prima della gara, presentandosi puntuali.

La gara si svolgerà come segue:










- La griglia di partenza sarà determinata in modo casuale. Ogni pilota tirerà un D20, chi ottiene il risultato più alto partirà in poleposition, il secondo risultato più alto partirà in seconda posizione e così via; eventuali parità di risultato dovranno essere sparegiate. Per ogni **Punto Box (PX)** assegnato, il pilota otterrà un +3 al tiro del D20 e vincerà automaticamente eventuali spareggi.
- Partenza alle 21:20—I giocatori ritardatari devono comunicare il loro ritardo al segretario della FFDL; in questo caso partiranno dal fondo dello schieramento e verranno guidate, per i primi turni, dagli altri giocatori al meglio delle loro possibilità. Se il ritardo dovesse prolungarsi le auto dovranno ritirarsi; se il pilota non avesse comunicato il suo ritardo, il Pilota ritardatario potrà prendere il via partendo in 1° marcia, senza effettuare la **prova partenza**, dalla casella di uscita dei Box, ma solo dopo che tutte le Vetture in pista l'abbiano già oltrepassata di almeno una casella.
- In caso vi siano 6 o meno partecipanti ci sarà **Partenza lanciata**, altrimenti **Partenza da Fermo**.
- In caso vi siano 6 o meno partecipanti, la gara si svolgerà su due giri, altrimenti la gara avrà durata di un solo giro
- I pneumatici saranno solo di due tipi e con le seguenti caratteristiche:

	Asciutto			Bagnato		
	Bonus	Overshooting	Slittamento	Bonus	Overshooting	Slittamento
Radiali	-	X1	-	-	X1	+1
Da corsa	+1 primo giro	X2	-	-	X2	+1

Regole in uso per la gara clandestina

SET UP

Ogni pilota ha 23 Punti Struttura/Assetto iniziali da distribuire sulle varie componenti:

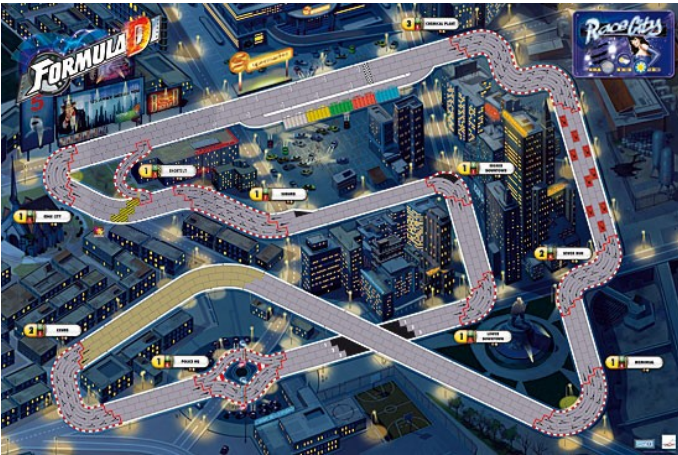
Tipo	Componente	Descrizione generica	simbolo	PA min	PA max
Tipiche	Punti Gomma (PG)	Usura delle gomme		1	10
	Punti Freno (PF)	Utilizzo e consumo dei Freni		1	6
	Punti Carrozzeria (PC)	Robustezza del Telaio		1	6
	Punti Sospensioni (PS)	Tenuta di strada		1	6
	Punti Motore (PM)	Resistenza del Motore		1	6
	Punti Trasmissione (PT)	Utilizzo e usura della Trasmissione		1	6
Avanzate	Punti Box (PX)	Meccanici e box		0	2
	Punti Pilota (PP)	Stato di forma del pilota		0	2
	Punti Boost (PB)	Pressione del Turbocompressore		0	2

Rispetto al REGOLAMENTO DEFINITIVO DI FORMULA DLA LIUT le seguenti regole NON saranno utilizzate:

- Muretti di cemento
- DRS e Scia sugli ovali
- Bandiere gialle
- Guida notturna
- Carico Aereodinamico
- ERS
- Push to Pass
- Benzina
- Trucchi Sporchi

Race City

Gara urbana tra le vie di una città immaginaria molto particolare



Circuito

La Zona

La zona è la parte della città meno curata. Tutte le caselle colorate sono considerate caselle pericolose, come se vi fossero dei detriti.



Basta Chiasso



Il vicinato non ama il rumore delle auto e non lo nasconde affatto. Di tanto in tanto, un gangster irascibile decide di

fare il tiro a segno contro le macchine che passano sotto le sue finestre. Il pilota di qualsiasi macchina che termina il proprio spostamento in questa zona deve tirare un D20 e consultare la seguente tabella:

- Da 1 a 15 Troppo tardi: il tiro manca il bersaglio
- Da 16 a 18 Troppo facile: la macchina perde 1 Punto Gomme (PG)
- 19 Non male: la macchina perde 1 Punto Carrozzeria (PC)
- 20 Centrato: la macchina perde 1 Punto Motore (PM)

Il Commissariato

Le linee indicano un autovelox: ogni volta che un pilota supera la casella con l'autovelox, tira un D20, se il risultato ottenuto è superiore al risultato del Dado-Marcia la polizia è riuscita a fermare il pilota; il pilota è in contravvenzione e perde un turno.



Tunnel

Le caselle sotto il tunnel non si giocano. Quando una macchina lascia una casella segnata dal simbolo del tunnel, viene posizionata sulla casella con lo stesso numero dall'altra parte del tunnel.

Scorciatoia



La scorciatoia si apre appena una vettura attraversa o si ferma su una delle tre caselle

con piattaforma a pressione. Allo stesso modo la scorciatoia si chiude non appena una vettura attraversa o si ferma su una delle tre caselle con piattaforma a pressione.

Attenzione: una vettura non può passare su più di una casella con piattaforma a pressione per turno. L'entrata della scorciatoia, al termine della casella bordata di rosso con la freccia biforcuta, è aperta e chiusa da dei dissuasori che si alzano e si abbassano dal pavimento. Sebbene la prima casella può essere conteggiata tra le sette caselle della scorciatoia per quanto riguarda le soste obbligatorie, non si è entrati nella scorciatoia se non si supera questa casella.

Scorciatoia chiusa La casella iniziale bordata di rosso con la freccia biforcuta può essere attraversata, ma l'entrata alla scorciatoia è chiusa dai dissuasori.

Scorciatoia aperta La casella iniziale bordata di rosso con la freccia biforcuta può essere attraversata o si può entrare nella scorciatoia.

Le vetture all'interno della scorciatoia hanno la precedenza sul turno rispetto alle vetture che prendono la strada normale.

Se una vettura si trova nella prima casella della scorciatoia e un'altra vettura chiude la scorciatoia, la prima vettura, all'inizio del proprio turno, perde un Punto Carrozzeria (PC) a causa dei dissuasori e non può accedere alla scorciatoia.

Ad inizio gara la scorciatoia è considerata chiusa.